

Guía Nintendo Acción

mayo '97. vol. 3

¡¡Llegamos al final del juego!!

Resolvemos vuestras dudas en el consultorio Mario

Todos los trucos y curiosidades

...para que no te pierdas en la aventura más alucinante del mundo

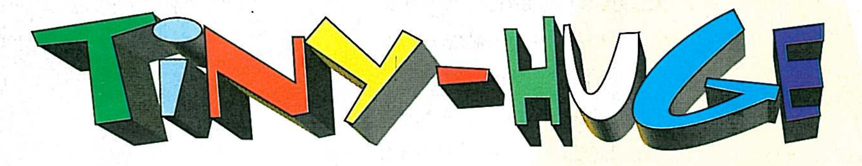
HOBBY PRESS

CÓMO CONSEGUIR LAS 120 ESTRELLAS

¿Dónde están las 120 estrellas?



Bien, todo se acaba. Hasta el que se ha "currado" este formidable destripe tiene derecho a descansar, aunque antes le hayamos pedido un último favor: la selección de trucos para Mario que todos estabais esperando.





Entrada

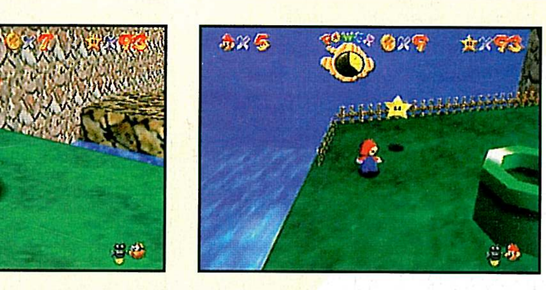


En **piso superior** del castillo, cruza la puerta con una estrella. Llegarás a un lugar con **tres pasillos** que tienen el mismo cuadro. Si cruzas el de la izquierda, serás **gigante**, y **enano** si eliges el de la derecha.

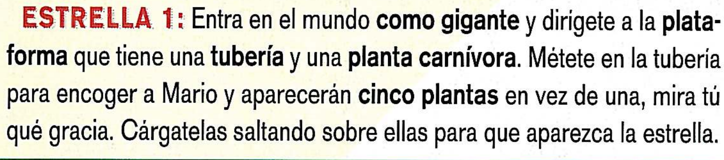
Course 13: Estrellas







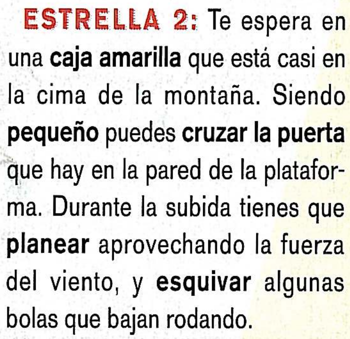
ESTRELLA 1: Entra en el mundo **como gigante** y dirígete a la **plataforma** que tiene una **tubería** y una **planta carnívora**. Métete en la tubería para encoger a Mario y aparecerán **cinco plantas** en vez de una, mira tú qué gracia. Cárgatelas saltando sobre ellas para que aparezca la estrella.







ESTRELLA 2: Te espera en una **caja amarilla** que está casi en la cima de la montaña. Siendo **pequeño** puedes **cruzar la puerta** que hay en la pared de la plataforma. Durante la subida tienes que **planear** aprovechando la fuerza del viento, y **esquivar** algunas bolas que bajan rodando.







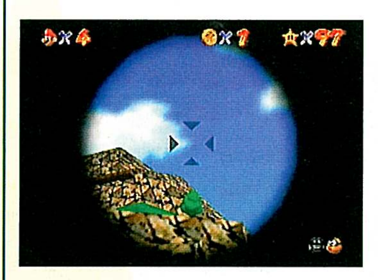








ESTRELLA 3: Detrás de donde salen las **bolas negras** te espera **Koopa "the Quick"** para retarte a una nueva carrera. Presta atención, porque es una de las estrellas más difíciles. Esto es lo que tienes que hacer para ganarle: déjate caer por detrás del lugar de inicio para llegar a la **playa** donde está la **tortuga pequeña**. Salta sobre ella y utiliza **su caparazón para deslizarte hasta la meta**, en la bandera junto a la **tubería verde** (aprovecha el viento). Debes chocar contra esta tubería.

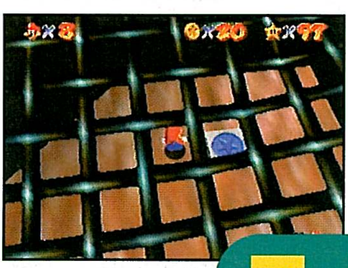




ESTRELLA 4: Debes encontrar 5 puntos especiales del escenario, siendo gigante. Están en el **agujero** de las bolas negras; en el **estanque** de la montaña; en la puerta que atraviesa **Mario-pequeño** para ir a playa tortuga; en la puerta junto al **puente de madera**; y en el agujero del cañón. La estrella está en una **isla flotante**. Pisa un interruptor morado, siendo gigante, para llegar a ella.



ESTRELLA 5: Habla con la **bomba rosa** siendo gigante. Hazte pequeño y dispara a Mario contra el árbol que se ve arriba. Sigue el puente de madera y entrarás en una sala con las monedas rojas. Para llegar a la última, sube rebotando en la pared hasta la **vida extra** y agárrate a la reja del techo.



Enemigos mundo 13



















ESTRELLA 6: Si subes con **Mario gigante** hasta la cima de la montaña y **haces una culada** dentro del estanque, el **agua se vacía** y deja un agujero al descubierto. Hazte **pequeño** y métete por ese agujero. Ahora te toca enfrentarte a un **gusano** que se mueve **alrededor de la reja**. Para ganarle tienes que hacer varias culadas sobre su cabeza. Es bastante fácil, y además tienes **varias monedas para recuperar la energía** que pierdas.





ESTRELLA 7: Reunir las **cien monedas** es fácil si sabes unos truquillos. Por ejemplo, que haciendo la culada sobre los **enemigos marrones**, te dan una moneda azul. O que dando vueltas al poste de madera también salen varias monedas. Y hay más: salta sobre la **tortuga pequeña** (la que te da el caparazón para hacer surf) y te dará otra moneda azul. En la cueva donde están las monedas rojas hay un **interruptor** que hace que aparezcan otras varias azules.

Tele transporte



En la plataforma donde aparece la **estrella 4** hay una brillante **moneda amarilla**. Justo en esa esquina está el **teletransporte** de este mundo, que te lleva **de vuelta al interruptor morado** y sólo funciona en esa dirección.

Dos vidas extra





Entra a este mundo como Mario gigante y rompe la **caja amarilla** que verás enseguida. Primera vida. Ahora ve a la plataforma con **tubería** y métete dentro. Luego tírate al agua y coge la seta del fondo.

TICK TOCK CLOCK

Course 14: Estrellas

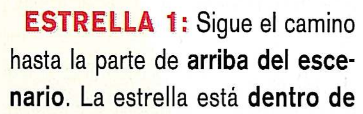
Entrada





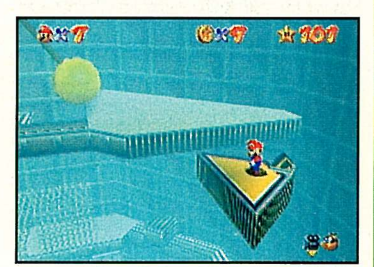
Ve al **piso superior del castillo** y sube las escaleras que llevan a la parte más alta. Entra por la puerta que tiene una **gran estrella** dibujada y **súbete al reloj** que hay enfrente. Precisamente la **esfera del reloj es la entrada** a este mundo.





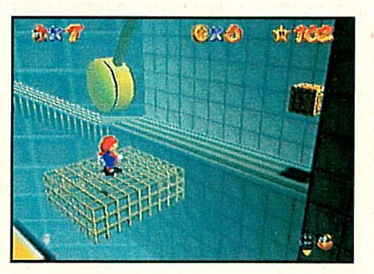
ESTRELLA 1: Sigue el camino hasta la parte de **arriba del escenario**. La estrella está **dentro de una jaula** en la que puedes entrar saltando por las plataformas que hay a su lado (un consejo: es **más fácil hacerlo con la maquinaria parada**).

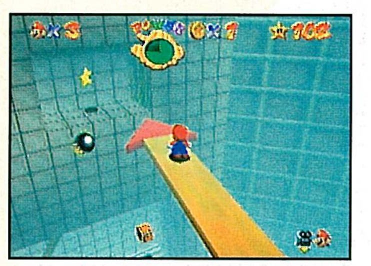






ESTRELLA 2: Repite el camino de la anterior estrella, pero sigue subiendo. Pasa del enemigo que te lanza hacia arriba y ten cuidado con la **separación entre las plataformas** antes de la estrella.







ESTRELLA 3: Sube encima de la **manecilla del reloj** que gira, sirve de pasarela para llegar a la estrella. Ojo con la bola que gira alrededor del extremo, y haz un salto normal al pasar frente a la estrella (el reloj debe estar moviéndose).



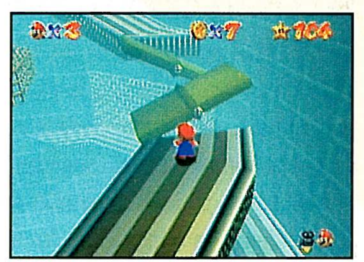
El misterio del reloj

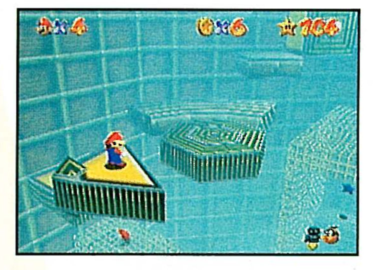


Si entras con el reloj a las 12, el mecanismo estará parado. A "y media", todo se moverá aleatoriamente. A "y cuarto", irá muy lento, y a "menos cuarto", muy deprisa.

ESTRELLA 4: Sigue el camino normal de subida y, cuando llegues al corazón que recupera la energía, móntate en la plataforma que sube y baja. Ahora salta al **triángulo** que da vueltas y, desde allí, continúa subiendo a través de los **bloques amarillos** que giran sobre sí mismos. Tienes que llegar hasta arriba del todo, **subirte en la aguja del reloj** y saltar encima del gran **bloque azul** para llegar a la estrella (sólo puedes cogerla con la **maquinaria en movimiento**).

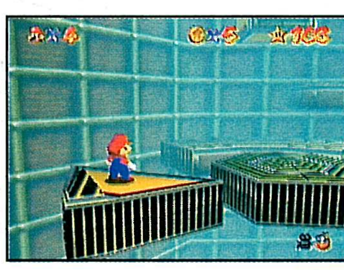






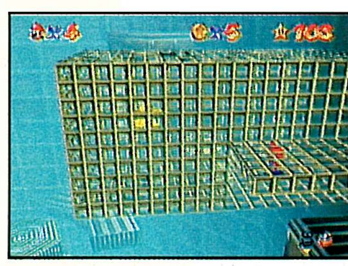


Enemigos fase 14





ESTRELLA 5: Repite el camino de la estrella anterior, pero esta vez, desde el triángulo, debes alcanzar unos **escalones** que entran y salen de la pared. Con habilidad podrás **subir por ellos** hasta la jaula que guarda la estrella.

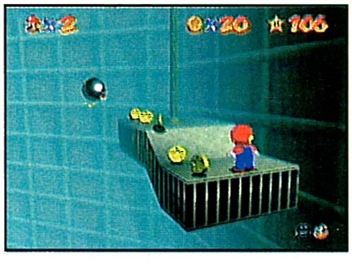


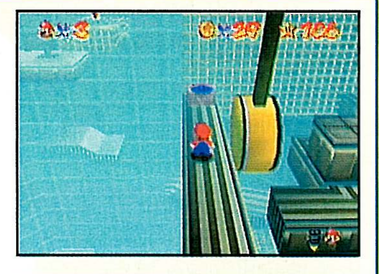


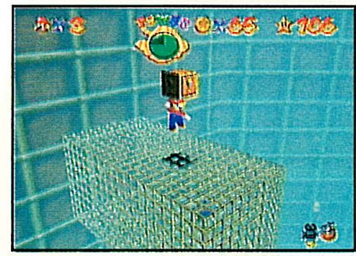














ESTRELLA 7: A primera vista no hay muchas **monedas amarillas** en este mundo. Lo que ocurre es que la mayoría están **escondidas dentro de cajas amarillas** que tienes que romper. También te va a tocar coger las ocho monedas amarillas, e incluso hay un **interruptor azul** que hace que aparezcan un buen grupo de monedas azules. Intenta reunir las cien con la **maquinaria parada**. Lo lograrás si dominas todas las **técnicas de salto**, algo que a estas alturas de partida no hay ni que preguntar.

ESTRELLA 6: Las **8 monedas rojas** te esperan, tan formalitas ellas, en unas **plataformas** que están a espaldas de lugar de entrada a este mundo. Para cogerlas tienes que ir saltando de una a otra. Dificilillo si las plataformas giran; pan comido si consigues pararlas antes de entrar (te resultará más fácil **si detienes la maquinaria**).

Vuelve al tobogán

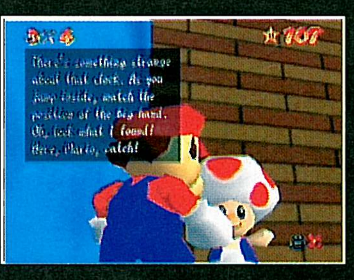




¿Te acuerdas del **tobogán de Princess's Secret Slide**? Pues hay algo que aún no te habíamos dicho: puedes **ganar** una nueva **estrella** si consigues **llegar abajo en menos de 21 segundos**.



La seta generosa





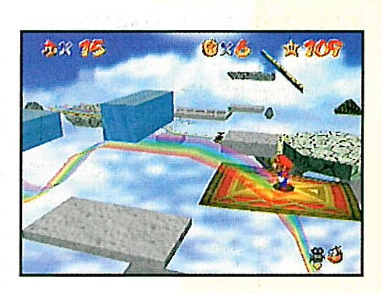
Si hablas con la pequeña seta que hay **en la sala donde está el reloj** de entrada, te **regalará una estrella**. Además, la muy generosa te informa de que **algo extraño pasa con el reloj**.

RAINBOW RIDE

Entrada

Sube de nuevo al último piso del castillo y ve a la habitación donde está el **reloj.** Entra por la **ventana** que está a su **derecha** y, acto seguido, **déjate caer por el agujero** que hay en el suelo.

Course 15: Estrellas



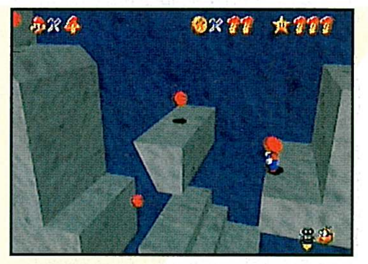


ESTRELLA 1: ¿Sabes conducir alfombras voladoras? Pues ya puedes ir aprendiendo, porque aquí son el medio de transporte más utilizado. Para empezar, sube **de alfombra en alfombra hasta el barco pirata**, y busca la primera estrella, que está en la **proa**. Ten cuidado al cogerla, porque el **viento sopla con fuerza.**

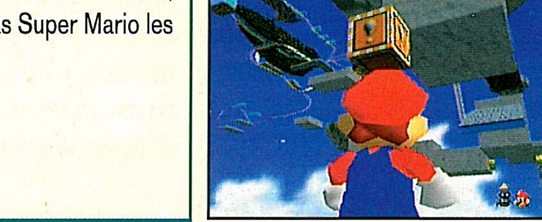




ESTRELLA 2: La **alfombra** con **destino techo del castillo** está a punto de despegar. Señores viajeros, tengan la amabilidad de **saltar a la de la derecha** cuando lleguen al cruce en el que tienen que elegir entre dos alfombras para seguir adelante. Continúen el camino evitando los obstáculos y tengan cuidado con la **chimenea** del interior del castillo. Si todo sale bien, acabarán en la **azotea junto a la estrella**. Líneas aéreas Super Mario les desean un buen viaje. Graciaaaas. Ding-Dong-Ding.


ESTRELLA 3: Dejando la primera alfombra y atravesando las **islas redondas** que giran, llegas a una especie de **laberinto** vertical donde están las 8 monedas rojas. Para cogerlas, esmérate en los saltos, porque es el único peligro.






ESTRELLA 4: Ve a la **izquierda** al llegar a las islas giratorias. Debes atravesar un camino de plataformas que se caen al pisarlas junto a columpios que se balancean (bajo el columpio, una caja amarilla esconde una **vida extra**). Sube por la pasarela, un último columpio y ya estás.

Teletransporte





En este mundo existe una conexión secreta que te lleva **desde una de las salidas del interior del castillo hasta una caja amarilla con una vida extra,** que está en lo alto del laberinto con las ocho monedas rojas. El viaje de retorno también funciona.

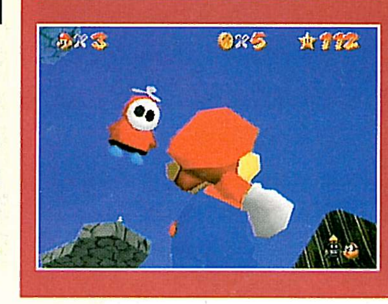


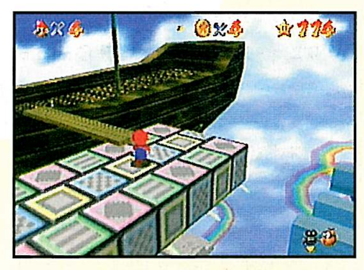



ESTRELLA 5: Vuelve a hacer el mismo camino de la anterior estrella, pero esta vez **sigue recto** en lugar de subir por la pasarela de madera. Tienes que llegar hasta el **interruptor morado** que está **frente a unos triángulos**. Cuando los pisas, los triángulos se dan la vuelta y sirven como plataformas para llegar hasta la estrella. No queda más remedio que **andar rápido en la subida**, porque después de unos segundos los **triángulos vuelven a la posición inicial**.

Enemigos mundo 15




ESTRELLA 6: ¡Qué es una fase de Mario 64 sin un cañón que disparar! Para abrirlo, tienes que ir al **laberinto** donde estaban las ocho monedas rojas y subir **rebotando de pared a pared** desde el lugar donde está el corazón que te recarga la energía. Cuando hayas **hablado con la bomba rosa**, coge la **alfombra mágica** y sube hasta el **barco pirata** (el cañón está en la **popa**). Lanza a Mario contra la isla flotante que se ve a lo lejos y **rompe la caja amarilla** para llevarte otra estrella a casita.

Wing Mario over the rainbow





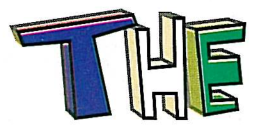
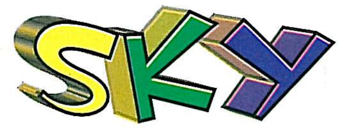

Enfrente de la entrada al mundo15 hay una ventana idéntica que lleva a una **mini-fase de bonus** con 8 monedas rojas y una estrella para el que las coja. Vuela de nube a nube impulsándote con los cañones y recoge las **3 vidas extra**. Si te caes, aterrizas en el lago del exterior del castillo.





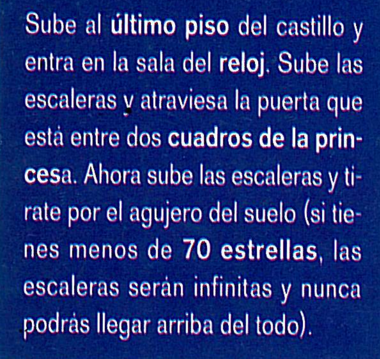


ESTRELLA 7: Premio para el primero que reúna **cien monedas amarillas**. Visita las islas que giran, los columpios, el laberinto de las monedas rojas (hay un interruptor azul allí), el castillo (coge las monedas de la **sala de la chimenea** y usa el teletransporte para volver) y, por último, la cubierta del barco.

BOWSER   

Entrada





Sube al **último piso** del castillo y entra en la sala del **reloj**. Sube las escaleras y atraviesa la puerta que está entre dos **cuadros de la princesa**. Ahora sube las escaleras y tírate por el agujero del suelo (si tienes menos de **70 estrellas**, las escaleras serán infinitas y nunca podrás llegar arriba del todo).

Estrella

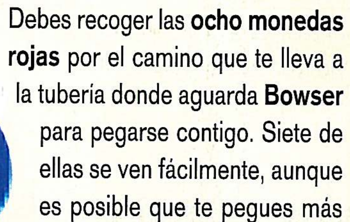














ESTRELLA 1 (Y ÚNICA): Debes recoger las **ocho monedas rojas** por el camino que te lleva a la tubería donde aguarda **Bowser** para pegarse contigo. Siete de ellas se ven fácilmente, aunque es posible que te pegues más de un mamporro cuando intentes cogerlas. La **última está escondida** justo **debajo de las escaleras** que llevan a la tubería. Ten **cuidado con el viento** que sopla por allí cuando saltes para alcanzarla.

Los enemigos











Premio antes de entrar





Antes de entrar a luchar con Bowser hay unas columnas con premio. Detrás de una de ellas se esconde una **vida extra**, que luego viene de perlas porque, si pierdes, vuelves aquí y puedes cogerla.

El último duelo









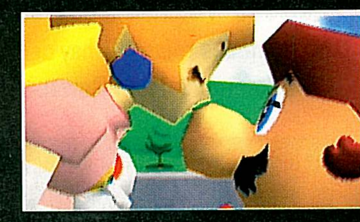




ESTO SE ACABO, BOWSER: Bowser **estrena rutinas** en este tercer enfrentamiento. Para empezar, sus saltos provocan unas ondas expansivas en el suelo que debes esquivar saltándolas. Además, de vez en cuando sale corriendo para atropellarte, momento en el que debes salir pitando si no quieres que te deje tiritando. Para ganarle, tienes que **lanzarle tres veces contra las bombas** de alrededor del escenario (utiliza el truco de ir acercándolo poco a poco). Cuando le golpeas por segunda vez, Bowser coge un cabreo monumental y **rompe el suelo** hasta dejar el escenario en forma de estrella. Esto te obliga a afinar tu puntería cuando le cojas por última vez, porque ahora las bombas quedan más lejos.












LAS ESTRELLAS

Castle Secret Stars

Siete en cada fase



Todos los mundos tienen **6 estrellas escondidas**, y una más que aparece al reunir cien monedas. ¿Las tienes todas? Recuerda que **sin ellas no puedes llegar a 120.**





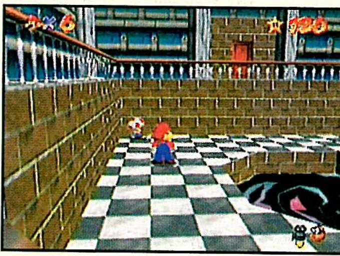
Estrellas 1 y 2: En el **tobogán** de la **princesa**. Para la segunda, acaba en menos de **21 segundos**.



Estrella 3: Dentro de los **agujeros** que hay en la **habitación** donde está la **entrada al mundo 3.**



Estrellas 4 y 5: Coge al **conejo** del sótano. Primero cuando sumes 20 estrellas. Una vez más con 50.



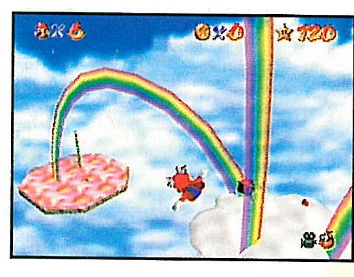

Estrella 6: Cuando tengas **20 estrellas**, habla con la **seta** que hay junto a la entrada del mundo **6.**



Estrella 7: Te la da una de las **setas** que hay en el piso superior del castillo, cuando hablas con ella.



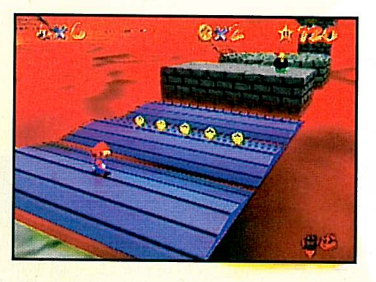
Estrella 8: La tiene otra seta. Esta vez la que está en la **sala** donde se entra a los **mundos 14 y 15.**



Estrella 9: Coge las **8 monedas rojas** de la habitación que hay junto a la entrada a las **fases 14 y 15.**



Estrella 10: Tienes que reunir las **monedas rojas** que hay dentro del **primer mundo de Bowser**.



Estrella 11: Recoge las **ocho monedas rojas** antes de enfrentarte a **Bowser por segunda vez.**



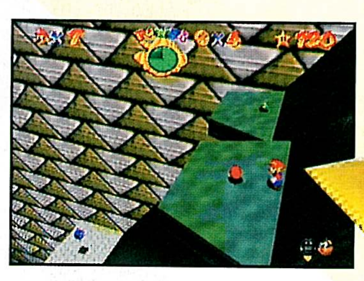
Estrella 12: Tercera pelea con Bowser y tercera vez que debes ir a por las dichosas monedas rojas.



Estrella 13: Cuando vueles para **activar** las **cajas rojas**, recoge ocho monedas del mismo color.



Estrella 14: Busca ocho monedas rojas en el lugar donde activas los **bloques verdes**.



Estrella 15: ¿A que no sabes las monedas rojas que debes reunir antes de **activar las cajas azules**?



TRUCOS

El muñeco de nieve ladrón







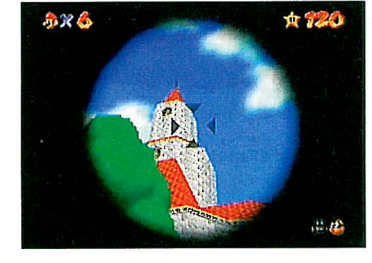


Entra en **Snowman's Land** y haz que **Mario pierda su gorra** (se queda sin ella por los **soplidos del gran muñeco** de la montaña). Bien. Ahora **coge una estrella** cualquiera (la tercera es la más facilita), **salva el juego y apaga la consola**. Enciéndela de nuevo y vuelve a entrar en este mundo. **¿Dónde narices está tu gorra?** Ahí es nada, la lleva puesta el muñeco de nieve que sale del suelo justo al lado de donde apareces (para ser exactos, detrás del cartel que se ve al fondo). **Acaba con este "chorizo"** si quieres recuperarla. Menudo ladronzuelo...

Encuentra a Yoshi



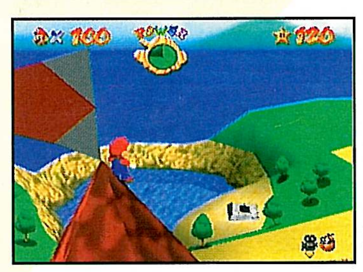


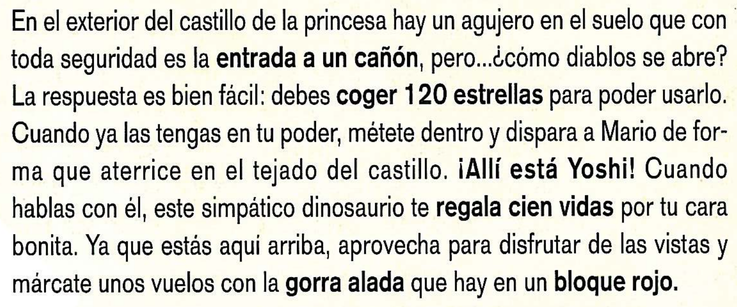






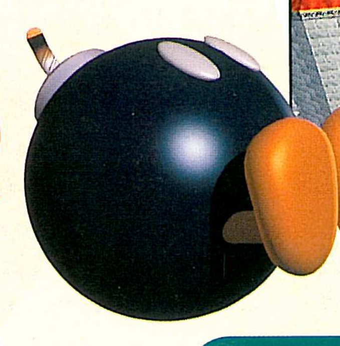






En el exterior del castillo de la princesa hay un agujero en el suelo que con toda seguridad es la **entrada a un cañón**, pero...¿cómo diablos se abre? La respuesta es bien fácil: debes **coger 120 estrellas** para poder usarlo. Cuando ya las tengas en tu poder, métete dentro y dispara a Mario de forma que aterrice en el tejado del castillo. **¡Allí está Yoshi!** Cuando hablas con él, este simpático dinosaurio te **regala cien vidas** por tu cara bonita. Ya que estás aquí arriba, aprovecha para disfrutar de las vistas y márcate unos vuelos con la **gorra alada** que hay en un **bloque rojo.**







Domina el agua

El nivel del agua en Drywet World depende de la **altura** a la que **atravieses el cuadro de entrada**. Si saltas por la parte de abajo, estará al mínimo. Imagínate el resto...



TRUCOS

Un pingüino en baja forma

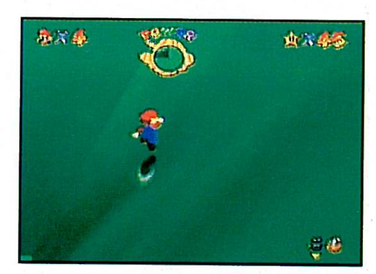


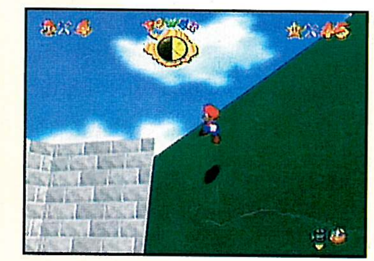
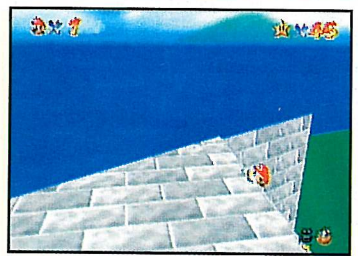


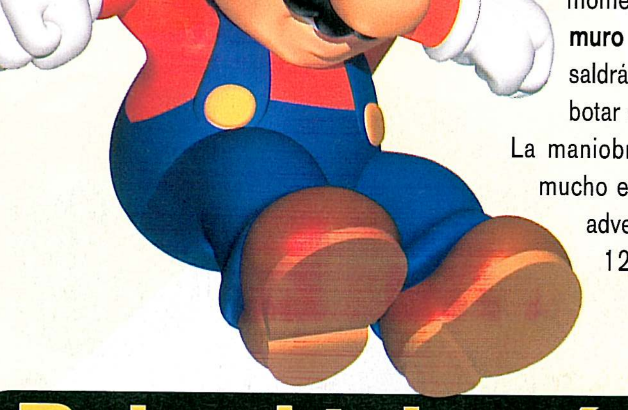
Con las **120 estrellas** en el bolsillo, entra de nuevo en el **mundo 4** y selecciona la **tercera estrella**. A ver si recuerdas... Justo, la que corresponde a la **carrera con el pingüino**. Métete por la **chimenea** y verás que **tu rival está bastante más gordo que antes**. ¿Alguna alergía, comilón que es uno, pasión por los dulces? Bueno, él se limita a decir que está algo fuera de forma, pero ni se te ocurra pensar que por eso te va a ser más fácil ganarle. Ni hablar del peluquín.

Sube al tejado del castillo







Existe una forma de **subir al castillo sin utilizar el cañón** que hay en el exterior (y por lo tanto **sin haber cogido120 estrellas**). Ve a la derecha de la puerta principal y lleva a Mario **al pie del último árbol**. Ahora **inicia** desde allí un **triple salto** de forma que el segundo salto lo des **justo al inicio de la ladera**, y el último te lleve a la **unión de las dos paredes verdes**. Comenzarás a resbalar hacia abajo, momento que tienes que aprovechar para **saltar al muro de ladrillos** girando el joystick hacia él. Mario saldrá despedido y, cuando toque el muro, debes rebotar contra él para que se agarre al borde superior. La maniobra es bastante difícil de realizar y necesita mucho entrenamiento, pero da resultado. Una última advertencia: Yoshi no está allí a menos que tengáis 120 estrellas, pero podéis coger varias vidas extra.

Baja el tobogán a ciegas

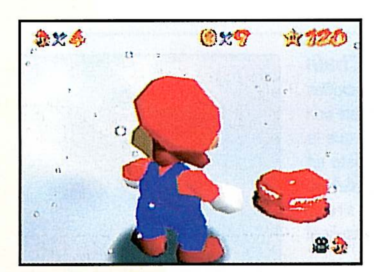




Entra en Princess's Secret Slide y pausa el juego. Elige la opción **"Set camera angle with R"** y ve a "Lakitu-Stop". Ahora déjate caer por el tobogán y pulsa R. Verás como Mario se pierde en la lejanía.

Mario los mata a gorrazos



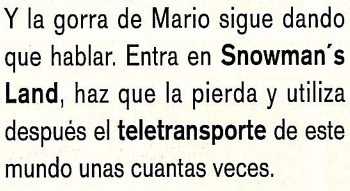


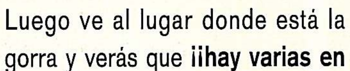
















Y la gorra de Mario sigue dando que hablar. Entra en **Snowman's Land**, haz que la pierda y utiliza después el **teletransporte** de este mundo unas cuantas veces. Luego ve al lugar donde está la gorra y verás que **¡¡hay varias en vez de una sola!!** Si coges una, Mario se la pone en la cabeza, pero si vuelves a coger otra, **Mario se queda con ella en la mano y la utiliza como arma**. El truco también funciona en **Shifting Sand Land**. Tienes que ir a **donde está el pájaro** para que te la robe. Entonces súbete a una de las columnas y quítasela, pero no te la pongas. Métete varias veces en el teletransportador de este mundo y, cuando intentes coger la gorra de nuevo, Mario la llevará en la mano.

¿Una habitación secreta?







Cuando consigas las 120 estrellas, sube al tejado del castillo, coge la gorra alada y entra en el cañón del jardín. Apunta hacia el cielo y haz que Mario aterrice sobre el tejadillo inferior de la torre central. Si tratas de subir por la pared, la atravesarás y caerás por el muro que baja a la puerta principal. Abajo te encuentras en una **habitación oscura** de la que no puedes salir...

Bowser se va de la lengua











Si **vuelves a derrotar** a Bowser cuando ya tienes las 120 estrellas, podrás leer un **nuevo discurso del malo** de esta historia. En resumidas cuentas, lo que viene a decir es que no se había percatado de que había tantas estrellas, y se lamenta de haberse dejado alguna sin esconder. Además, sigue muriéndose de asco al ver que la paz vuelve a reinar en el mundo, y te emplaza a una próxima aventura.

CONSULTORIO

Course 1

¿Cómo puedo hundir el poste de Chain Chomp? **(Rocío Alonso, Madrid)** En condiciones normales debes correr detrás suyo y subirte al poste con rapidez para hundirlo de tres culadas antes de que te ataque. También hay una estrategia que consiste en ponerle al lado una bomba para que explote justo debajo suyo. Al hacerlo, Chain Chomp se eleva por los aires y puedes aprovechar esos breves momentos para hundir el poste con algo más de tranquilidad.

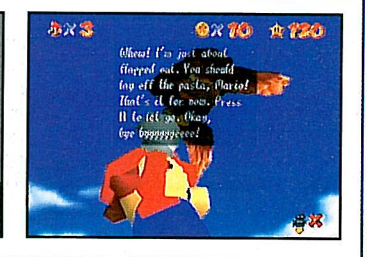




Course 2

¿Qué hago para que el pájaro me suba hasta la quinta estrella? **(Carmen Molina, Granada)** Súbete al árbol que hay junto al inicio para que el pájaro aparezca. Después fíjate en su sombra y presiona el botón A justo cuando pase por encima tuyo para agarrarte a su pata. Mantén presionado ese botón mientras vuelas, y suéltalo para dejarte caer cuando la sombra esté sobre la jaula donde está la estrella. Durante el vuelo puedes controlar la dirección del pájaro, pero ten cuidado porque pasado un rato te obliga a bajar estés donde estés.





Course 3

La corriente me impide llegar hasta la estrella. ¿Qué puedo hacer? **(Arantxa Guruceta, San Sebastián)** Para llegar a esta estrella necesitas haber activado antes los bloques verdes. Eso convierte a Mario en "ser metálico", lo que le permite caminar por el fondo del estanque con toda tranquilidad, sin que la corriente le impulse hacia arriba. Bien, pues en esas entra en la cueva donde estaba la tercera estrella y enseguida encontrarás el bloque que tienes que romper. Si hay algo más que podamos hacer por ti...

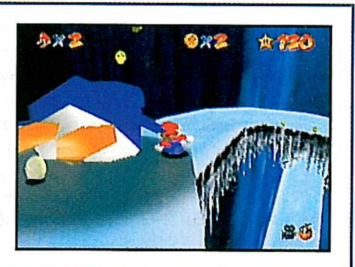




Course 4

¿Cómo me las puedo apañar para no caerme en el tobogán? **(Iván Calabuig, Alicante)** Controlar bien a Mario en el tobogán es fundamental en este mundo. Verás, puedes frenar tirando del joystick hacia atrás, y si lo que quieres es acelerar, sólo tienes que moverlo hacia delante. Esto también te será de gran ayuda cuando compitas con el pingüino gordo (el que aparece cuando tienes las 120 estrellas), porque intentará echarte de la pista aprovechando su corpulencia. No, si ya decíamos nosotros que era más difícil.





Course 5

¿Qué saltos tengo que dar para coger la estrella? **(Luis Cardenete, Cádiz)** El primer salto importante es para subir a la plataforma que hay en la habitación donde está la librería. Tienes que rebotar contra el pilar de la esquina saltando una vez y presionando de nuevo el salto cuando choques contra él. Ya en el exterior del castillo, cuando vences al fantasma, da un salto largo a uno de los laterales. Ve corriendo, presiona el botón Z y salta. Ahora sólo queda subir al tejado dando saltos normales, y caminar con cuidado hasta la estrella.





Course 6

¿Cómo me oriento en el laberinto tóxico? **(Juanjo Mencía, Valladolid)** Los círculos azules del mapa que hay a la entrada muestran otras tantas cavidades en la pared a las que llegas haciendo un salto de espaldas. Las más importantes son la del centro y la de la izquierda, porque sirven para coger la cuarta y la quinta estrellas de este mundo respectivamente. La flecha roja que señala hacia arriba indica la entrada, y la que apunta hacia abajo indica la salida (perdonad por el error que cometimos en el primer capítulo de esta guía).



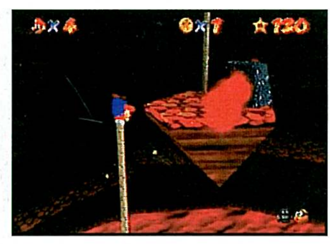




Os recordamos que podéis seguir consultándonos cualquier tipo de duda sobre Mario 64. Dirigid vuestra carta a: *Nintendo Acción, Hobby Press S.A Ciruelos, 4. S.S. de los Reyes. 28700 Madrid.*

Course 7

No consigo llegar hasta la sexta estrella. **(Manuel García, Oviedo)** Entra en el volcán que hay en el centro del escenario y móntate en la plataforma de cuadros. Salta a otra igual antes de que la primera caiga al final de su recorrido, y después agárrate al mástil que hay más adelante. Súbete hasta su extremo y salta desde allí a la siguiente plataforma. Para este salto recuerda que Mario salta siempre en la dirección que señala su cabeza. Por último, trepa al otro mástil y salta desde allí a las plataformas que llevan a la estrella.


Course 8

¿Qué tengo que hacer para que no me aplasten los cubos? **(Luis Corrochano, Madrid)** Aunque asustan mucho y lo cierto es que hacen bastante daño cuando te pisan, los cubos que avanzan girando no son en realidad tan fieros como parecen. La técnica para evitarlos es muy sencilla: sólo tienes que fijarte en su recorrido y calcular en qué cuadro del suelo te tienes que situar para que coincida con el lado (la arista) que tienen abierto. De esa forma te pasarán por encima (sin sustos) y saldrás intacto del trance.

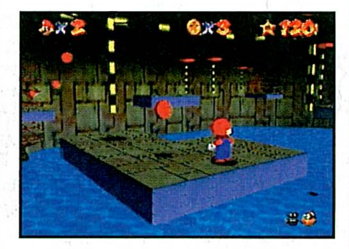




Course 9

"¿Cómo consigo las ocho monedas rojas?" **(Pilar Derqui, Sevilla)** La primera vez que entras a la sala del submarino puedes ver las monedas rojas en el techo, pero no hay forma alguna de cogerlas todas. Lo que tienes que hacer es derrotar a Bowser por segunda vez (métete por el agujero que hay antes de la entrada a este mundo para encontrarle), porque así, cuando llegues de nuevo a la sala, el submarino habrá desaparecido. En su lugar habrá ahora unos palos que cuelgan del techo y te permiten coger las ocho monedas rojas.





Course 10

¿Donde puedo encontrar la sexta estrella? **(Jorge Caselles, Girona)** Tienes que montarte en el caparazón de la tortuga que está dentro de una de las dos cajas amarillas que hay al otro lado del estanque. Sube montado en él, siguiendo la fila de monedas que hay en la ladera de la montaña, y entra gateando por el pequeño iglú que encontrarás allí (también puedes llegar hasta aquí dejándote caer desde la pasarela donde está el pingüino). La estrella está dentro, y tienes que usar el poder de la caja azul para cogerla.





Course 12

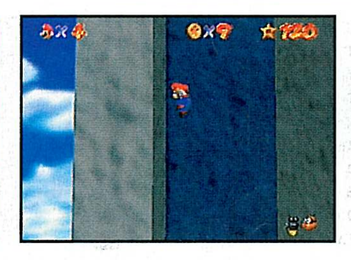
He perdido la gorra, ¿qué tengo que hacer para recuperarla? **(Álvaro López, Murcia)** En este mundo es bastante fácil que Mario pierda su gorra. Se la puede robar un mono, o también se le puede volar debido al vendaval que provoca el soplido de una nube. Y ya sabes que cuando Mario lleva la melena al descubierto es más vulnerable. Así que nada, sal de este mundo, vuelve a entrar y sube hasta el lugar que ocupaba el mono. ¡Ahora lleva puesta tu gorra! Atrápale para recuperarla.





Course 13

¿Dónde está la bomba rosa que me abre el cañón? **(David Molina, Tenerife)** Ve al lugar donde están las monedas rojas y enseguida te darás cuenta de que, en uno de sus extremos, hay un valioso corazón que te recarga la energía. Entonces tienes que subir desde ese punto mediante la técnica del rebote de pared a pared (en cuanto toques la pared, presiona el botón de salto y mueve el joystick hacia el lado contrario). Cuando llegues arriba del todo comprobarás con gozo que te está esperando tu amigo rosa.

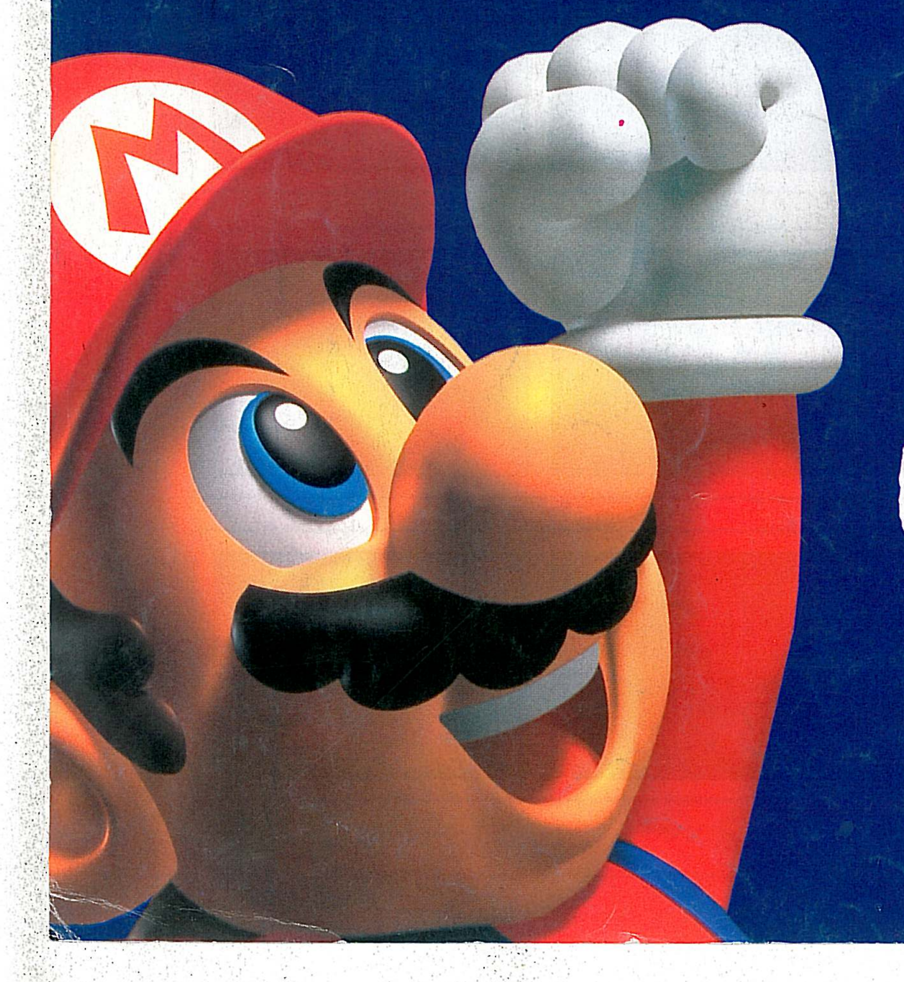




La guía Mario ha terminado...

...pero antes de poner el **punto y final** nos gustaría recordaros que esta guía **se ha publicado en tres entregas coleccionables**. Ésta es la tercera, las otras dos podéis encontrarlas en los **números 52 y 53 de Nintendo Acción**. Si no las tenéis y os ha resultado imposible encontrarlas, nuestro departamento de números atrasados os las conseguirá en un abrir y cerrar de ojos.

El mes que viene...

...continuaremos con estas guías especiales, ofreciéndoos un destripe + review completos de **KILLER INSTINCT GOLD**. Así que, si queréis saber todo sobre este juego, id reservando vuestro ejemplar.



¡¡¡Siempre los mejores trucos para los mejores juegos!!!

